

任天堂 ファミリー コンピュータ™

ファミコン  
FAMICOM FAMILY

フューチャー・ウォーズ

未来戦史

ライオス



PAC-R6

とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書

ファミリーコンピュータ ファミコン  
は任天堂の商標です。

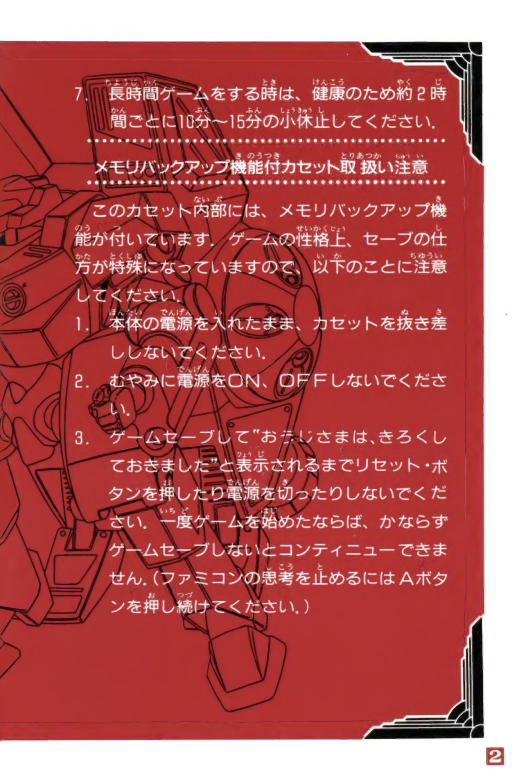


PACK-IN-VIDEO CO., LTD.

このたびはファミリー・コンピュータ・カセット  
「ライオス」をお求め頂きまして誠にありがとう  
ございます。この取扱い説明書をプレイ前にお読  
み頂きますと、より楽しく、わかりやすく「ライ  
オス」を遊ぶことができます。この取扱い説明書  
を読んで正しい方法で遊びましょう。

## 使用上の注意

1. カセットを交換する時は、かならず電源を切  
ってください。
2. 精密機器ですので、極端な条件での使用や保  
管、強いショックを避けてください。また、  
絶対にカセットを分解しないでください。
3. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚  
さないでください。故障の原因になります。
4. シンナー、ペンジン、アルコールなどの揮発  
油ではふかないでください。
5. 使用後はACアダプタをコンセントから必ず  
抜いてください。
6. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームを  
してください。

- 
7. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分～15分の小休止してください。

メモリバックアップ機能付カセット取扱い注意

このカセット内部には、メモリバックアップ機能が付いています。ゲームの性格、セーブの仕方が特殊になっていますので、以下のことに注意してください。

1. 本体の電源を入れたまま、カセットを抜き差ししないでください。
2. おやみに電源をON、OFFしないでください。
3. ゲームセーブして“おうじさまは、きろくしておきました”と表示されるまでリセット・ボタンを押したり電源を切ったりしないでください。一度ゲームを始めたならば、かならずゲームセーブしないとコンティニューできません。(ファミコンの思考を止めるにはAボタンを押し続けてください。)

## も く じ

1. ストーリー.....4
2. ゲームの目的<sup>もくてき</sup>.....5
3. コントローラの操作方法<sup>そうさ ほうほう</sup>.....6
4. ゲーム全体の流れ<sup>ぜんたいなが</sup>.....7
5. 画面説明<sup>がめんせつめい</sup>.....8
6. ゲームの進め方その1<sup>すすめかた</sup>.....14
7. ゲームの進め方その2<sup>すすめかた</sup>.....20
8. パワードアーマー各種武器について.....29
9. 武装およびアイテムについて.....34
10. 地形キャラクター.....37
11. 各王国の特 徴<sup>かくおうこく とくちよう</sup>.....39
12. ライオス用語辞典<sup>ようご じ ぜん</sup>.....41
13. 攻 略の手引<sup>こうりやく てびき</sup>.....43

# 1 ライオス・ストーリー

この物語は、惑星暦59086年頃のディザーバス太陽系に存在する第8惑星“ライオス”で起こった話である。

この第8惑星“ライオス”は、広大な海に囲まれた1つの大陸で、構成されている。(1つの大陸でできている地球と思ってくれれば間違いではないだろう。)

6つの国があり、すべて国が王国制を行っており、人々は、王国を中心とした生活をしている。

各国王は、自分の国を敵の侵略から守るため、バトル・アーマーと呼ばれる全長15m前後のロボットを作っている。バトル・アーマーのエネルギー源は、太陽エネルギーを基本として、それに各王国の工夫が凝らされている。

惑星暦59077年頃、悪の王国ゴインキアの国王は、ライオス全土を征服することを企み、多くの民衆を使って大量のバトル・アーマーを作らせた。そして、ライオス全土征服の魔の手を延ばして行くのであった。

見る見るうちに、セシリア王国以外の王国は、ゴインキアの手になたってしまった。

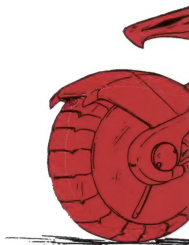
ゴインキア王国が、セシリア王国に攻め入ろうとしたときである。セシリア王国の王子ヤッピーは、『平和を乱すもの許してなるものぞ。』と立ち上るのであった。

ヤッピー王子は、ゴインキア王国を敗り、ライオスに平和をもたらすことができるか……

## 2 ゲームの目的

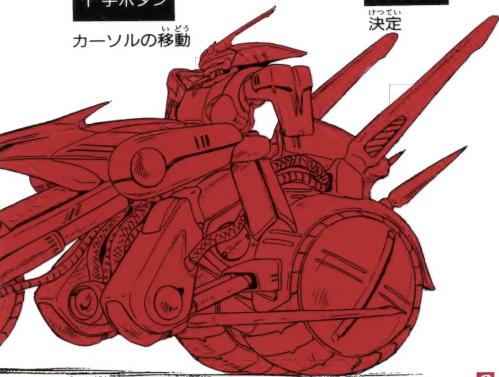
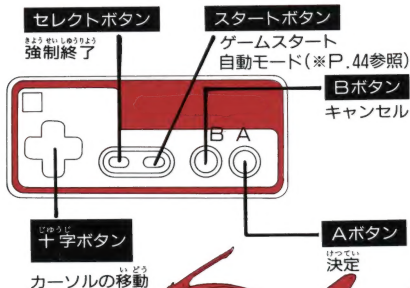
このライオスの大きな目的は、ゴインキアに支配された6つの王国を悪の手から救い出し、最終的にゴインキア王国を倒してライオス全土に平和を取り戻すことです。そのために、各国にいる敵のユニット(部隊)を倒していきながら、敵の首都めざして進軍することが大きな目的といえます。これについて、すこしだけ説明しましょう。

ゲームの目的である、ゴインキア王国を倒すためには、どうすればよいでしょう。まず、プレイヤーのあなたは、クエストマップの中で町や城へ行って、情報を得ることが必要です。そして、全体マップで攻撃しやすい王国に移動して、バトルマップでユニットを組み立て、それを使って敵部隊を倒していきます。

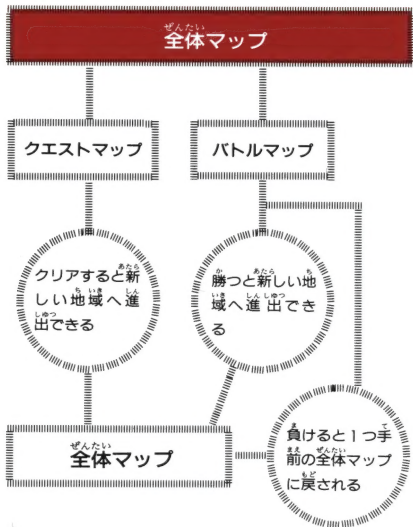


# ③ コントローラの操作方法

①コントローラを使用<sup>しよう</sup>します。



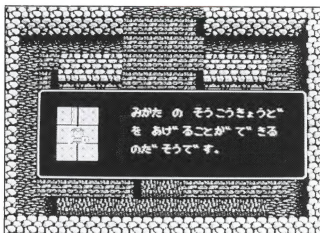
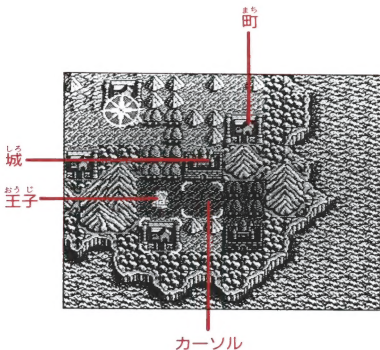
## 4 ゲーム全体の流れ



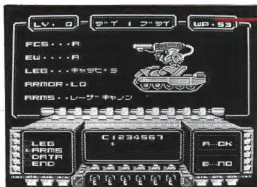
このようにして、最終目的地の  
ゴインキア王国を目指します。



が めん せ つ め い  
5 画面説明

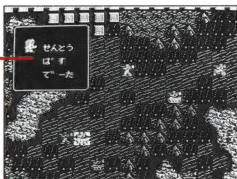


## ○バトルマップ



ウェイト・ポイント

ウィンドウ



てきがわ ち けい  
敵側の地形

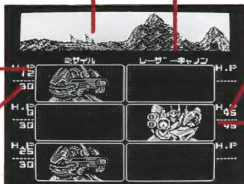
がわ ち けい  
プレイヤー側の地形

てきがわ げんざい  
敵側の現在  
のH. P

がわ ち けい  
プレイヤー側の  
現在H. P (ヒ  
ットポイント)  
の値

てきがわ さいだい  
敵側の最大  
H. P

がわ ち けい  
プレイヤー側の  
最大H. P



## ○<sup>ぜんたい</sup>全体マップ

<sup>ぜんたい</sup>全体マップには、<sup>わくせい</sup>惑星ライオスのマップが<sup>ひようじ</sup>表示されており、色によってゲームの<sup>しんこうじょう</sup>進行状況がわかるようになっています。

◆<sup>みどりいろ</sup>緑色……<sup>せいふくずみ</sup>征服済（<sup>い どう か のう</sup>移動可能）

◆<sup>おうじさま</sup>王子様のキャラクターは、<sup>わくせん</sup>枠線で<sup>ひようじ</sup>表示されている<sup>ほうこう</sup>方向のみ<sup>い どう か のう</sup>移動可能。

◆<sup>せいふくず</sup>征服済みの<sup>ち い き</sup>地域に<sup>い どう</sup>移動した場合、<sup>ば あい</sup>“もうてきはいません”と<sup>で</sup>出るので、<sup>ほか</sup>他の<sup>ち い き</sup>地域へ<sup>い どう</sup>移動して<sup>くだ</sup>下さい。

## ○クエストマップ

クエストマップに入ると、<sup>はい</sup>お城や<sup>しろ</sup>家などが<sup>うち</sup>あり、<sup>ひと</sup>人と<sup>かいわ</sup>会話することによって<sup>き</sup>ヒントなどを<sup>で き</sup>聞くことができます。

◆<sup>じゆうじ</sup>十字ボタンで<sup>じゆうげ</sup>上下左右に<sup>き ゆう</sup>移動可能です。

<sup>せつしよく</sup>ドアに接触すると、<sup>かいわ</sup>会話モードに<sup>き</sup>切り換ります。

◆<sup>かいわ</sup>会話モードでは、Aボタンを<sup>お</sup>押すと<sup>つぎ</sup>次の<sup>かいわ</sup>会話に<sup>すす</sup>進みます。

◆<sup>ぜんたい</sup>全体マップに<sup>もど</sup>戻るときには、バトル<sup>もど</sup>アーマーに<sup>もど</sup>戻り、<sup>した</sup>下から<sup>の</sup>乗り込むと<sup>ぜんたい</sup>全体マップに<sup>もど</sup>戻ります。

## ○バトルマップ

バトルマップでは、敵との戦闘をシミュレーション形式で行なうところです。

次の様にして進めて行きます。

バトルアーマーの組立て



★プレイヤーのイニング開始



弾薬の補給



指揮官の移動、戦闘



部下機の移動、戦闘



★敵のイニング開始



弾薬の補給



指揮官の移動、戦闘



部下機の移動、戦闘

●プレイヤーか敵のどちらか一方が、勝利条件を満たすまで上図の様に交互に戦闘を繰り返します。

●バトルマップの戦闘が終了後、壊れたバトルアーマーがある場合には、バトルアーマーの修理を行ないます。

# ゲームの勝利条件

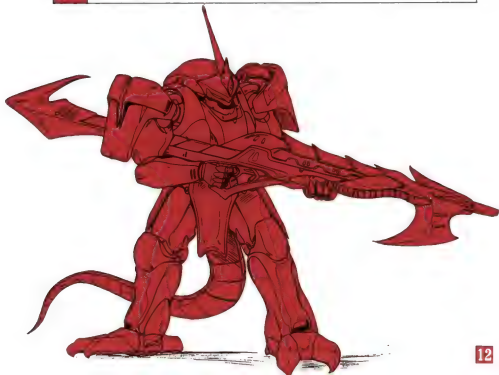
勝利条件は、次の通りになっています。

- |   |                      |
|---|----------------------|
| 1 | 敵指揮官および敵シャトルを倒したとき   |
| 2 | シャトル以外の敵ユニットを全て倒したとき |

これらのどれかが、勝利条件です。

また、次の様になったときは負けになります。

- |   |                    |
|---|--------------------|
| 1 | 自分の指揮官がやられたとき      |
| 2 | 自分のシャトルがやられたとき     |
| 3 | “こうふく”のコマンドを選択したとき |



## ○ユニット

ユニットとは、駒のことでゲームの中では、このユニットを動かすことで戦闘を行なうバトルマップに移ったり、会話ができるクエストマップに移ったり

しながら、ゲームを進めて行きます。なお、プレイヤー側のユニットの構成は、次の様になっています。

1	指揮官のユニット： 1ユニットの中にバトルアー マーが1体。
2	シャトル（連絡船）： 1ユニットの中にシャトル のユニットが1隻。
3	部下機のユニット： 1ユニットの中にバトルアー マーが3体のものを7ユニットで構成。

## プレイヤー側の全ユニット

指揮官：バトル アーマー×1	シャトル：シャトル×1
-------------------	-------------

部下機 部隊1：バトル アーマー×3	部下機 部隊5：バトル アーマー×3
部下機 部隊2：バトル アーマー×3	部下機 部隊6：バトル アーマー×3
部下機 部隊3：バトル アーマー×3	部下機 部隊7：バトル アーマー×3
部下機 部隊4：バトル アーマー×3	

## 6 ゲームの進め方その1

とにかくゲームがやりたい方は、以下の様にしてゲームを進めて下さい。さらに突っ込んで楽しみたい方は、後の説明もじっくり読んで下さい。

- ①“ライオス”のカセットをファミコン本体に差し込み、スイッチを入れます。
- ②デモンストレーションが始まります。
- ③タイトル画面が出たら、コントローラⅠの十字ボタンの上下で“スタート”か“コンティニュー”かを選択して、スタートボタンで次の画面へ進みます。



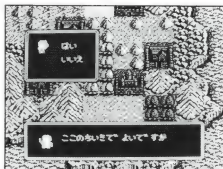
\* START：ゲームの最初から行なうことができます。クエストマップから始まります。

CONTINUE：セーブした所から再開出来ます。全体マップから始まります。

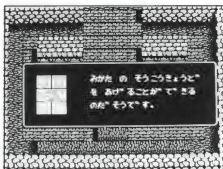
- ④ 全体マップに変わったら、王子様のキャラクターを十字ボタンで動かして、Aボタンで決定します。



- ⑤ 決定後、ウィンドウが出て“これでよろしいですか”と聞いてくるので、よければ“はい”の方をダメなときは“いいえ”の方を選んでAボタンを押して下さい。お城や町に移動するとクエストマップへ、その他の所だとバトルマップに進みます。



- ⑥ クエストマップでは、十字ボタンで移動してドアに接触する



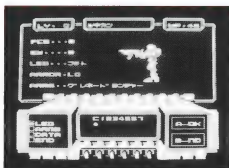
と会話モードになり、ヒントなどを聞くことができます。会話を進めるのがAボタン、キャンセルがBボタンです。全体マップに戻るには、バトルアーマーに



したのこ  
下から乗り込みます。

- 7 バトルマップでは、  
せんとう おこ  
戦闘を行ないます。

みぎ よう そう び  
まず右の様な装備の  
じようたい あらわ が めん が  
状態を表す画面が  
で 出ます。これは、各



ち けいこう か あ く た おこ  
地形効果に合ったロボットを組み立てるために行ない  
ます。それは以下の通りに行ないます。

- ◆ じゆうじ き ゆう へんこう ぶたい せんたく おこ  
十字ボタンの左右で変更したい部隊の選択を行ない  
ます。

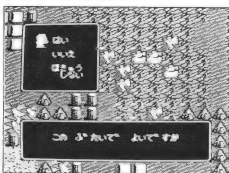
- ◆ い どうほうほう へんこう ぶ き へんこう  
移動方法を変更したいなら、LEG・武器を変更した  
いなら、ARMSを十字ボタンの上下で選びます。

- ◆ りようほう けつてい おこ  
LEG・ARMSの両方とも決定はAボタンで行ない  
ます。

- ◆ ぶたい そう び じようたい み えら  
部隊ごとの装備の状態を見るには、DATAを選びま  
す。

- ◆ えら すす  
ENDを選ぶと、バトルマップに進みます。

- 8 だん やく ほきゆう  
弾薬とH.Pの補給  
おこ ほきゆう  
を行ないます。補給  
は1イニングにつき  
ぶたい か のう  
1部隊だけ可能です。  
じゆうじ  
十字ボタンでカーソ  
ルを動かしてAボタン



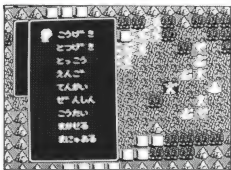
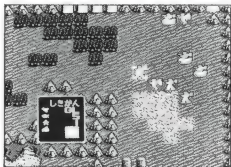
を押すとウィンドウが聞きます。

“はい”を選択するとその部隊は補給が行なわれた事になります。“ほきゅうしない”を選択するとそのイングの補給は行なわれず、隊長機の移動の所へ行きます。

⑨まず初めに指揮官を移動します。ウィンドウが開いてメニューが表示されたら十字ボタンで選びAボタンを押します。“すすめ”を選択した後十字キーで移動します。

\*色が付いている地形はそのユニットの移動できる範囲を示していますので、その範囲内で決定して下さい。

\*装備している武装の射程内に入ると、カラーソルとウィンドウの色が赤くなります。移動が終ると、その場所で戦闘の可能性がある時は、ウィンドウが開いてメニューが出るので十字ボタンで選びAボタンで決定して下さい。戦闘を選んだ場合は、どの敵を倒すかを十



字ボタンで動かしAボタンで決定して下さい。

決定後、右の様な戦闘シーンに変わります。

H.Pが0になったバトル・アーマーやシャトルは、やられたことになります。そしてユニット内のバトル・アーマーやシャトルが全てやられると、そのユニットは全滅したことになります。

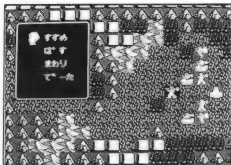
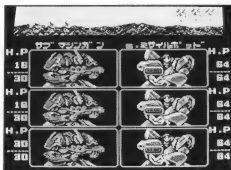
指揮官の移動・戦闘が終了するとユニットが白くなります。

#### 10 部下機の移動

十字ボタンで戦闘を行ないたい部隊を選択しAボタンを押します。

ウィンドウが開いて、メニューが表示されたら、十字ボタンで選びAボタンを押します。

“すすめ”を選んだときは、ウィンドウが開くので、十字ボタンで選びAボタンを押します。



い どう せんとう しゅうりょう  
移動・戦闘が終了し  
たユニットは、ユニ  
ットが白くなります。

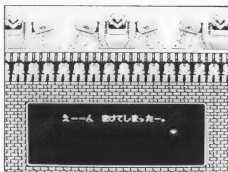
\*強制終了

ぶ か き い どう せんとう じ い のこ ぶ たい すべ うご  
部下機の移動・戦闘時に生き残りの部隊を全て動かさ  
ずに終了して敵側イニングに移るときに強制終了しま  
す。

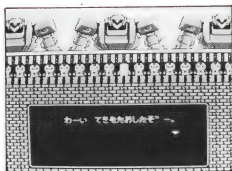
セレクトボタンを押すと”いどうしゅうりょうします  
か”と聞いてくるので”はい””いいえ”を十字ボタン  
で選んでAボタンを押して下さい。

- ⑪こちらのイニングが終了すると、敵側のイニングに移  
ります。敵の補給・部隊の移動・戦闘が終了すると、  
こちらのイニングに戻ってきます。

- ⑫そして、バトルマッ  
プが終了すると勝利  
条件が満たされると、  
戦闘が終了し、画面  
が切り換わり、勝ち  
負けを表示します。



- ◆勝った場合には、その地域の緑色に変わってその先に進むことが出来るようになります。また、アイテムを手に入れることが出来る地域もあります。



- ◆表示が終ると、全体マップに戻ります。
- ◆負けた場合には、“もういちどたたかいますか”と聞いてくるので、十字ボタンで“はい”か“いいえ”のどちらかを選んで、Aボタンを押して下さい。
- ◆“はい”の方を選ぶとバトルアーマーセッティングに移って負けた地域でもう一度戦闘を行なうことが出来ます。
- ◆“いいえ”の方を選ぶと、全体マップに戻り、先に進んでから戦闘することが出来ます。

## 7 ゲームの進め方その2

### ☆補給

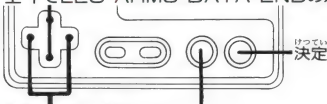
バトルマップに入ると、まず最初にやるのがこの補給です。1イニングにつき1部隊だけに弾薬とH.Pの補給が出来ます。各部隊と弾数のデータが表示されるので、十字ボタンで補給したい部隊を選んでAボタンで決定します。

### ☆バトルアーマーのセッティング

補給の次にバトルアーマーのセッティングから行ないます。ゲームスタート時のセッティング状態でも、バトルは可能ですが、バトルごとにそれぞれ違ったセッティングをした方がよりスムーズに楽しくゲームを進めて行くことができます。シャトル以外の指揮官及び部下機7ユニットの計8ユニットの移動手段及び武装をセットします。

### ◎操作

上下でLEG・ARMS・DATA・ENDの選択。



左右で部隊の選択。

キャンセル

LEG

移動手段を装備、変更する時に選びます。

◆移動の種類とデータが表示されるので、十字ボタンで選び、Aボタンを押して下さい。

◆Aボタンを押すと、“コレデイイデスカ”と聞いてくるので、よければAボタンを、ダメなときにはBボタンを押して下さい。重くて装備出来ないときには、“ブキガオモスギマス”と言って来るので、他のものに変えて下さい。

ARMS

武装を装備、変更する時に選びます。

◆武装の種類とデータが表示されるので、十字ボタンで選ぶと、装備可能かどうか画面下に出るので、可能な場合には、Aボタンを押して下さい。

◆Aボタンを押すと、“コレデイイデスカ”と聞いてくるので、よければAボタンを、ダメなときにはBボタンを押して下さい。

◆ここで出てくるデータの略称は、次の様になっています。

WP：本体ウエイト・ポイント

CP：命中率 BS：威力

RA：射程 AC：弾数



部隊ごとに装備しているデータが表示されます。



セッティングが終了したら、ENDを選ぶとバトル・シミュレーションに進みます。

## ○指揮官の移動・戦闘

◆指揮官のユニットの上にカーソルが表示されるので、十字ボタンで動かして、Aボタンで決定です。また、Bボタンでキャンセル出来ます。

◆バトルアーマーのセッティングのときに、装備した移動手段の基本移動力の範囲で移動することが出来ます。また、消費量は地形の種類によって違ってきます。

◆移動後、その場所に敵がいる場合には、ウィンドウが開き、どの様にするかを十字ボタンで選び、Aボタンで決定します。

せんとう：射程内の敵を攻撃するときに選択。

ぱす：攻撃しないときに選択。

で一た：部隊・兵器・戦況を見たいときに選択。また、“こうふく”のコマンドがこの中にあります。



つぎ ひよう ち けい い どうしゆだん かんけい あらわ  
次の表は、地形と移動手段の関係を表しています。

## “せんとう”を選んだとき

- ◆どの敵を攻撃するのかをカーソルを十字ボタンで動かし、Aボタンで決定します。
- ◆決定後、ウィンドウが開いて下記の様なメニューが出るので、十字ボタンで選びAボタンで決定して下さい。
- ◆戦闘シーンでは、H.Pが0になったバトルアーマーやシャトルは、やられたことになります。また、ユニット内のバトルアーマーやシャトルが全滅したとき、そのユニットは消滅します。
- ◆指揮官の移動・戦闘が終了するとユニットが白くなり、部下機移動・戦闘へ移ります。

## ○部下機の移動・戦闘

- ◆十字ボタンでカーソルを動かしながら、戦闘を行ないたいユニットを選択し、Aボタンで決定します。
- ◆下のウィンドウが開くので、十字ボタンでカーソルを動かし、Aボタンで決定します。

すすめ : そのユニットに移動・戦闘をさせたいときに選んで下さい。

ばす : 何もしないときに選んで下さい。

まわり : 現在表示されている 所以外のマップをみ  
たいときに選択して下さい。このとき、十  
字ボタンでカーソルを動かすと、マップの  
まわりを見渡せます。また、ウィンドウに

### おすすめを選んだとき

"おすすめ"を選ぶと、下の  
様なウィンドウが開いてそ  
のユニットに8種類の細か  
い指示を与えることが出来  
ます。十字ボタンでカーソ  
ルを動かし、Aボタンで決  
定します。

### 部下の命令表

#### ☆基本の行動

こうげき : 積極的に近くの敵を攻撃しに行  
きます

とつげき : 積極的に近くの敵を攻撃しに行  
きます

とっこう : 1・敵指揮官機  
2・敵シャトル  
を目標して移動・攻撃をします

えんご : 味方の指揮官機がいる所へ近づい  
て行きます

てんかい : 味方の指揮官機がいる所から離れ  
ていくような動きをします

ぜんしん : 1・敵シャトル  
2・敵指揮官機  
を目標して移動・攻撃をします

こうたい : 味方の指揮官機がいる所へ近づい  
て行きます

まかせる : 上記7項目のどれかを実行します

まにゅある : 指揮官機と同じ要領でカーソル  
を動かして、移動・攻戦が行えます

戻りたいときには、Bボタンを押して下さい。  
 で一た：部隊。兵器・戦況のデータを見たいときに  
 選択して下さい。また、“こうふく”のコマ  
 ンドもこの中にあります。

☆左記の補足	☆弾がない時
射程内に敵がいいる時は 1・シャトル 2・敵指揮官機を自指して移動します	味方のシャトルへ向かって移動します
射程内に敵がいいる時は近くに いる敵に向向って移動します	味方のシャトルへ向向って移動します
敵の指揮官機・シャトル以外 の敵は攻撃しません	1・敵指揮官機 2・敵シャトルを自指して移動します
移動終了後、射程内に敵がい れば攻撃をします	味方のシャトルへ向向って移動します
攻撃は行いません	味方のシャトルへ向向って移動します
移動終了後、射程内に敵がい れば攻撃をします	味方のシャトルへ向向って移動します
移動終了後、射程内に敵がい れば攻撃をします	味方のシャトルへ向向って移動します

\*この様な細かい指示を与えると、そのユニットは独自の判断で移動や戦闘を行ないます。

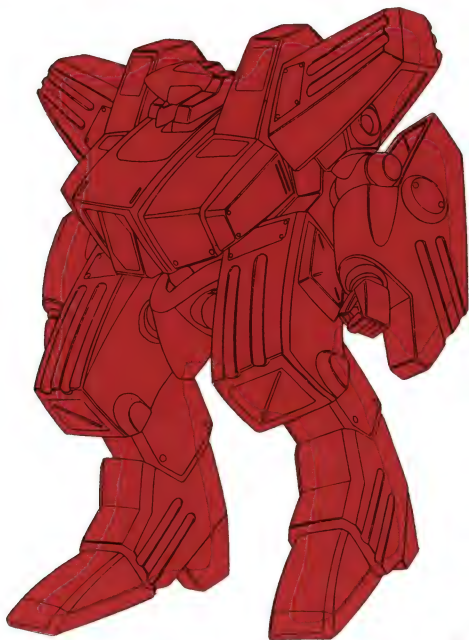
◆戦闘シーンでは、撃ち合いをしますが、そのときにH.Pが0になったバトルアーマーやシャトルは、やられたことになります。また、ユニット内のバトルアーマーやシャトルがすべてやられたときには、そのユニットは消滅してしまいます。

◆移動・戦闘が終わるとそのユニットは、白く色が変わります。

## ○強制終了を行なうとき

部下のユニットの移動・戦闘のときに、生き残っているユニット全部を動かさずに、敵側イニングに移らせたいときに、この強制終了を行なって下さい。

◆セレクトボタンを押すと、“いどうしゅうりょうします”と表示され、その後、“はい”か“いいえ”かを聞いて来るので、十字ボタンで選んでAボタンで決定して下さい。



# ⑧バトルアーマー各種武器について

★サブマシンガン (SMG) ◎ウエイトポイント:14◎命中率:60%  
 ◎威力:20 ◎射程:1 ◎弾数:9  
 口径108mm、軽機関銃、片手でも扱えるため、接近戦に有効。対生物用の武器だがAR（アサルトライフル）同様軽量で、さらに、破壊力においても勝っているため未熟な搭乗員によって乱用されるケースがしばしばあった。

★アサルトライフル (AR) ◎ウエイトポイント:19◎命中率:70%  
 ◎威力:30 ◎射程:1 ◎弾数:7  
 口径108mmのブルバップタイプ・ライフル。射的距離が長く扱いやすい。破壊力は、それほど大きくはないが、軽量で射撃時の反動も少なく、小回りがきくぶん使用用途の広い武器である。

★グレネードランチャー (GL) ◎ウエイトポイント:28◎命中率:50%  
 ◎威力:43 ◎射程:1 ◎弾数:4  
 直径158mmのてき弾を使用し、半径40m以内に被害を与えることができる。危険エリアの障害物などを撤去する際に使用された。

★機関砲  
(MC)

◎ウエイトポイント:44 ◎命中<sup>めいちゆうりつ</sup>率:65%  
◎威力<sup>いりよく</sup>:35 ◎射程<sup>しやてい</sup>:1 ◎弾数<sup>だんすう</sup>:4  
360mm滑<sup>くわう</sup>かつ空砲<sup>しやう</sup>を使用<sup>はつしやそくど</sup>. 発射<sup>おそ</sup>速度<sup>そくど</sup>は遅い  
が、射程<sup>しやてい</sup>・威力<sup>いりよく</sup>ともに高性能<sup>こうせいのう</sup>で、陸戦兵<sup>りくせんへい</sup>  
器<sup>き</sup>としての効果<sup>こうか</sup>は絶大<sup>ぜつだい</sup>である。

★S. ミサイル  
ボット  
(S. MP)

◎ウエイトポイント:24 ◎命中<sup>めいちゆうりつ</sup>率:96%  
◎威力<sup>いりよく</sup>:15 ◎射程<sup>しやてい</sup>:1 ◎弾数<sup>だんすう</sup>:6  
小型<sup>こがた</sup>ロケット<sup>だん</sup>弾<sup>かん</sup>. 簡易<sup>かんい</sup>照準<sup>しやうじゆん</sup>器<sup>き</sup>によって、  
各<sup>かく</sup>ミサイル<sup>もくひやう</sup>が目<sup>むか</sup>標<sup>べつべつ</sup>に向<sup>と</sup>って別々<sup>べつべつ</sup>に飛<sup>と</sup>ん  
で行<sup>い</sup>くため、敵<sup>てき</sup>を混乱<sup>こんらん</sup>させて、なおかつ  
ダメージ<sup>あた</sup>を与<sup>あた</sup>え戦<sup>せん</sup>況<sup>きやう</sup>を有利<sup>ゆうり</sup>にすることが  
出来る<sup>でき</sup>。

★M. ミサイル  
ボット  
(M. MP)

◎ウエイトポイント:51 ◎命中<sup>めいちゆうりつ</sup>率:80%  
◎威力<sup>いりよく</sup>:35 ◎射程<sup>しやてい</sup>:2~3 ◎弾数<sup>だんすう</sup>:4  
小<sup>しょう</sup>MPをさらに、パワーアップさせたもの、飛行<sup>ひこうりよく</sup>力<sup>りよく</sup> 破壊<sup>はかいりよく</sup>力<sup>りよく</sup>とともに、数段<sup>すうだん</sup>威力<sup>いりよく</sup>を  
増<sup>ま</sup>している。光学<sup>こうがくしやうじゆん</sup>照準<sup>しやうじゆん</sup>器<sup>き</sup>の搭載<sup>とうさい</sup>によって、  
命令<sup>めいれいせいど</sup>精度<sup>せいど</sup>もぐんとアップした。

★L. ミサイル  
ボット  
(L. MP)

◎ウエイトポイント:68 ◎命中率:60%  
◎威力:50 ◎射程:2~3 ◎弾数:2  
液体ロケットを使用し、スピード・航続  
距離・破壊力もグレードアップ。自動追  
跡装置を搭載し、目標を追撃する。

★レーザー  
キャノン  
(LC)

◎ウエイトポイント:35 ◎命中率:56%  
◎威力:40 ◎射程:1 ◎弾数:5  
AAレーザーと同じガスレーザーシステ  
ムだが、パルスシステムは使用していな  
い。分厚い装甲で武装した敵の身体でも  
貫通してしまう程の威力がある。また、  
熱によって装甲の内側からでも破壊する  
ことが出来る。

★AA (対空)  
ミサイル  
(AA. M)

◎ウエイトポイント:72 ◎命中率:85%  
◎威力:33 ◎射程:3~4 ◎弾数:6  
クルージング・タイプのミサイル。偵察  
機や管制機から送られるデータで目標  
地点を設定し、自動航空法器によって自  
動的に障害物をさけながら進み、目的地  
に到達、破壊する。地上を移動している  
目標物に対しては若干基本命中率が下  
がる。



★AA (対空)  
レーザー  
(AA. L)

◎ウエイトポイント:57 ◎命中率:75%  
◎威力:28 ◎射程:2~3 ◎弾数:5  
対空用パルスレーザーシステム。銃本体  
のセンサーとつながっている、自動追尾  
装置により、すばやく動きまわる敵に対  
して、自動的に狙い定めるので、攻撃の  
手を休めずに戦いを続けることができる。

★Lレーザー  
キャノン  
(L LC)

◎ウエイトポイント:39 ◎命中率:60%  
◎威力:50 ◎射程:3~4 ◎弾数:3  
AAレーザー、小型レーザーとは別のX  
レーザー砲。他のレーザーより数段強力  
であるが、X線発生用の反応炉を持つた  
め、全体的に大型になり密林、谷などの込  
み入った場所での戦闘には不向きである。

★ガドリング  
GUN  
(GG)

◎ウエイトポイント:25 ◎命中率:75%  
◎威力:47 ◎射程:12~3 ◎弾数:3  
口径88mm。6筒式の電動ガン。戦いの状

況に応じて、発射速度を毎分300・400・600発と変えられる。さ  
らに、中間ドラムの使用によって、弾丸ドラムの装弾数を増や  
すことができる。弾幕を張り、至近距離の敵を行動不能にする  
ことができる。接近戦などに有効である。

★ミサイル  
(M)

◎ウエイトポイント:60 ◎命中率:70%  
◎威力:55 ◎射程:3~4 ◎弾数:2  
クルージング・タイプのミサイル。偵察  
器や管制機より送られるデータで目標  
地点を設定し、自動航法器によって自動  
的に障害物をさけながら進み、目的地に  
到達、破壊する。

★プラズマ  
ランチャー  
(PL)

◎ウエイトポイント:79 ◎命中率:65%  
◎威力:60 ◎射程:1 ◎弾数:4  
専用タンクにつまれた反応材を銃本体  
の反応炉でプラズマ化させ、ビームを発  
射する。磁気フィールドによって、ター  
ゲットまでの誘導路を作り、その中をビ  
ームが突き進んで命中する。銃身の下に  
ついている筒状の物が磁気フィールド  
発生装置である。

★スーパー  
ランチャー  
(SL)

◎ウエイトポイント:83 ◎命中率:75%  
◎威力:67 ◎射程:3~4 ◎弾数:3  
基本的に小PLと同じものだが、反応炉  
を大型化し、磁気フィールドもアップし  
ているが、そのため大型になり、扱いに  
くいという欠点があるので、熟練した搭  
乗員以外は、不向きである。

## 9 武装アイテムについて

戦闘マップに進出して戦闘を行なう前に、ユニット(部隊)ごとにバトル・アーマーのセッティングを行なわなければなりません。どのようにセッティングするかによって、戦い方や作戦の立て方が変わってきます。武装やアイテムの特徴や性格をよく知り、さらにユニット(部隊)の性質や地形効果との関係がわかってしまえば、しめたもんで、戦闘は有利な展開になるでしょう。

武装およびアイテムは、3つに分かれています。それは、移動方法に関わる足、武装腕、バトルマップで取れる特殊アイテムです。

### 武装およびアイテムの説明

移動の手段となる足は、全部で6種類あります。種類によって基本移動力や地形効果による移動力の消費量などが異なります。また、選んだ足によっては、入れない地形もあるので装備するときにはそこら辺も考えた上で装備して下さい。

足	移動ユニットを何も装着していないノーマルな状態。
フロート	水上移動が可能 なパーツ。
キャタピラ	不整地を移動するときに装着するパーツ。このキャタピラを装着していると、重い武装であっても装備することができる。

タイヤ	平地 <sup>へいち</sup> を高速 <sup>こうそく</sup> で走 <sup>はし</sup> ることができるパーツ。地上 <sup>ちじょう</sup> パーツの中で最大 <sup>なか</sup> のM・P（ムーブ・ポイント）を持っている。
ウイング	空中 <sup>くうちゆう</sup> を移動 <sup>いどう</sup> することができるパーツ。入れない地形 <sup>ちけい</sup> と森 <sup>もり</sup> 、山 <sup>やま</sup> 以外の地形 <sup>いけい</sup> では、地形効果 <sup>ちけいこう</sup> の影響 <sup>えいこう</sup> をまったく受けずに移動 <sup>いどう</sup> できる。
バーニア (アイテム)	地上 <sup>ちじょう</sup> を高速 <sup>こうそく</sup> でホバリングするためのパーツ。入れない地形 <sup>ちけい</sup> 以外のすべての地形 <sup>いけい</sup> では、移動 <sup>いどう</sup> ・射撃 <sup>しやげき</sup> 時の影 <sup>えい</sup> 響 <sup>きやう</sup> をまったく受けない。リカバス <sup>りかばす</sup> 王国 <sup>おうこく</sup> のどこかに、このパーツが・・・

## ○バトルマップで取れるアイテム

### ①FCS

射撃統制装置<sup>しやげきとうせいそうち</sup>と呼ばれるもので、これを武装<sup>ぶそう</sup>に装<sup>そう</sup>着<sup>ちやく</sup>すると命中<sup>めいちゆうりつ</sup>率<sup>あ</sup>を上げることができる。FCS 1つ取ることとにFCSのレベルが1ランクアップし、命中<sup>めいちゆうりつ</sup>率<sup>あ</sup>が上がっていく。

## ②EW

ミサイルやミサイルポッドで攻撃<sup>こうげき</sup>された時に妨害<sup>ぼうがい</sup>して命<sup>めい</sup>中<sup>ちゆう</sup>しくくする装置<sup>そうち</sup>である。EW 1つ取るごとにEWのレベルが1ランクアップし、回避<sup>かいひ</sup>能力<sup>のうりよく</sup>が上がっていく。

## ③アーマー

バトルアーマー本体<sup>ほんたい</sup>に取<sup>とり</sup>つ<sup>つ</sup>ける装甲<sup>そうこう</sup>のことである。敵<sup>てき</sup>の弾<sup>だん</sup>が命<sup>めい</sup>中<sup>ちゆう</sup>しても、これがあればその被害<sup>ひがい</sup>を最<sup>さい</sup>小<sup>せう</sup>限<sup>げん</sup>度<sup>ど</sup>に<sup>と</sup>くい止めることができる。アーマーのレベルは、装甲<sup>そうこう</sup>とバトルアーマー自体<sup>じたい</sup>のレベルも同<sup>どう</sup>時<sup>じ</sup>に示<sup>しめ</sup>している。

アーマー1つ取るごとにアーマーのレベルが1ランクアップし、装甲<sup>そうこう</sup>強度<sup>きやうど</sup>もアップする。

※これらの3つのアイテムは、取<sup>と</sup>るごとにバトル・アーマーおよび部<sup>ぶ</sup>下<sup>か</sup>の機<sup>き</sup>体<sup>たい</sup>のレベルが1ランクづつアップする様<sup>よう</sup>になっています。

## ④<sup>とくしゆ</sup>特殊<sup>すうしゆるい</sup>ARMS (数種類)

いままで持<sup>も</sup>つことが出来<sup>でき</sup>なかったARMSが手<sup>て</sup>に入<sup>はい</sup>ります。これは、バトル・アーマーの装<sup>そう</sup>備<sup>び</sup>のとき<sup>と</sup>に取<sup>と</sup>ったARMSに付<sup>つ</sup>け替<sup>か</sup>えないと、使用<sup>しよう</sup>出来<sup>でき</sup>ません。

① <sup>へいち</sup>平地



LEGがどのようなものでも、移動消費量は、変わらない。

<sup>ちけい</sup>地形による防御効果

……<sup>ふつう</sup>普通

② <sup>あれち</sup>荒地



フット・タイヤ・フロートでの移動は、不向きである。

<sup>ちけい</sup>地形による防御効果

……<sup>たか</sup>高い方である

③ <sup>もり</sup>森



タイヤ・キャタピラ・ウイング・フロートでの移動は不向きである。

<sup>ちけい</sup>地形による防御効果

……<sup>いちばんたか</sup>一番高い

④ <sup>しつち</sup>湿地



フット・タイヤでは入る事ができない。

<sup>ちけい</sup>地形による防御効果

……<sup>ひく</sup>低い

⑤ <sup>やま</sup>山



タイヤ・キャタピラ・ウイング・フロートでの移動は不向きである。

<sup>ちけい</sup>地形による防御効果

……<sup>たか</sup>高い方である

## 10 地形キャラクター

### ⑥ 砂漠



フット・タイヤ・フロートでの移動は不向きである。

地形による防御効果

……普通

### ⑦ 遺跡



キャタピラ・フロートでの移動は不向きである。

地形による防御効果

……多少ある

### ⑧ 水上



キャタピラ・ウイング・フロート・バーニアでないと移動できない。

地形による防御効果

……一番低い

### ⑨ 障害物



どのようなユニットでも絶対に入ることができない。

# II 各王国の特徴

## セシリア

おうこく  
王国

緑の豊かなとても美しい王国である。今では、悪の王国“ゴインキア”によって、その王国の3分の1が“ゴインキア”の手に渡ってしまっている。

## クーガー

おうこく  
王国

辺り一面が山で囲まれ、山鳥の鳴き声が響き渡るとてもものどかな王国であった。それが、ゴインキア王国によって、セシリア王国占領のための、中継基地とってしまった。

## モリタニアン

おうこく  
王国

ライオスの最北部に位置し、冬はとても寒く、ライオスきっての豪雪地帯である。



### ブータス

おうこく  
王国

全体が砂漠と湿地で覆われているため、戦闘には不向きな王国の1つである。ゴインキア王国との戦いで、すべてが焼け焦げてしまった。

### リカバス

おうこく  
王国

以前は、ライオスNo.1のバトルアーマーの技術力を持っている王国であったが、ゴインキア王国に優秀な技術者達を誘拐されたため、あっという間に植民地となってしまった。

### ゴインキア

おうこく  
王国

悪の王国“ゴインキア”・ドガ王を中心にして、ライオス全土征服を確実に進めている。1番北にそびえる城こそが、ドガ王のひそめ最終目的地である。

## 12 ライオス用語辞典

このライオスは、シミュレーションゲームのため、ちょっと取っ付きにくいかもしれませんが、これからの説明を読めば、簡単にゲームを楽しむことができます。

### ●地形効果とは？

ライオスでは、9種類の地形キャラクターを用意しています。それぞれのユニット(部隊)は、1回の移動や攻撃、防御と、それぞれ影響を受けます。これを地形効果と呼びます。地形効果が高い場所というと、防御力の高い場所です。

戦闘のときは、地形効果の高い場所から攻撃するといでしょう。

### ●ユニット(部隊)とは？

ライオスで、セシリア王国、ゴインキア王国のそれぞれの国が生産する部隊のことをいいます。

1ユニットとは、指揮官の場合は1機、部下機の場合は3機、シャトルの場合は1機をそれぞれ1ユニットといます。

### ●全体マップとは？

ライオスでマップ(地図)のことで、戦闘で勝って行くに従って、マップの見渡せる範囲が大きくなって行き

ます。また、各クエストマップやバトルマップが一目でわかる様<sup>よう</sup>になっています。

## ● バトルマップとは？

戦<sup>せんとう</sup>闘<sup>おこ</sup>を行なうマップのことをいいます。

## ● クエストマップとは？

会<sup>かい</sup>話<sup>わ</sup>が出来てヒントなどを聞<sup>き</sup>くことが出来るマップのことです。

## ● ゲームセーブとコンティニューとは？

ライオスは、シミュレーション・ゲームの特性<sup>とくせいじょう</sup>上、ゲームに長時間<sup>ちやうじかん</sup>かかるので、ゲーム内容<sup>ないよう</sup>をカセットの中<sup>なか</sup>にセーブ<sup>きろく</sup>したり、コンティニュー<sup>よびだ</sup>（呼出し）する必要<sup>ひつよう</sup>があります。ただし、ライオスは1つの記録<sup>きろく</sup>しかできないので注意<sup>ちゆうい</sup>して下さい。

## ● バトルアーマー

バトルアーマーとは、惑星<sup>わくせい</sup>ライオスで戦<sup>せんとう</sup>闘<sup>たう</sup>のときに使われるロボットの様なものです。

## ● イニング

イニングとは、野球<sup>やきゅう</sup>の表裏<sup>おしえうら</sup>のことで、このライオスでは、どちら側<sup>がわ</sup>が移動<sup>いどう</sup>・戦<sup>せんとう</sup>闘<sup>たう</sup>をしているかを表わしています。

例<sup>たと</sup>えば敵側<sup>てきがわ</sup>イニングと言<sup>い</sup>った場合<sup>ばあい</sup>には、敵側<sup>てきがわ</sup>が移動<sup>いどう</sup>・戦<sup>せんとう</sup>闘<sup>たう</sup>を行<sup>お</sup>なっているということです。

## ● 間接射撃を有効に使おう

射程の長い武器（2コマ～3コマまたは3コマ～4コマの射程を持つ武器）を使って、遠くの敵を攻撃すると、反撃を受けることは、ほとんどありません。

## ● 地形に合ったバトルアーマーをセッティングしよう

地形には、それぞれ違った地形効果があり、間違った移動手段を選ぶと、進めなくなってしまう。

## ● 性能アップのアイテムを取ろう

FCS・EW・アーマーの3つのアイテムは、取るごとに性能がアップして行くので、こまめに探して取って行くようにしましょう。

## ● 町や城でヒントを探そう

クエストマップの町や城を目指して前進しましょう。

## ● 補給は均等に行なおう

1つのイニングで補給出来るのは、1部隊だけなので片寄らない様に考えて補給を行ないましょう。

## 自動モードについて

このゲームには、自動モードという機能が付いており、バトルアーマーを自動で戦わせる事ができます。

### ★操作方法

- ・全体マップ又はバトルマップ（こちら側の攻撃の時）の時に、スタートボタンを“さくせんへんこう”というウインドウが開くまで押します。
- ・メニューが表示されたら、十字ボタンで選択してAボタンで決定します。

### ● “じどうモード” を選択した場合

こちら側の全部隊の補給、移動、戦闘をファミコンが操作するので、ゲームを観戦する事ができます。

- ・全体マップか各バトルマップの最初（部下のユニットを1部隊も操作していない時）にこれを選択した時は、以後はファミコンが独自の判断で全部隊を動かします。
- ・バトルマップで部下を1部隊でも移動させた後にこれを選択すると、各部隊個々の指示を継続してファミコンが全部隊を動かします。

例）第1部隊を“こうげき” 第2部隊を“とっこう”というように選択してから“じどうモード”にすると、以後はファミコンが第1部隊に対しては、“こうげき”を、第2部隊に対しては、“とっこう”の指示を与えて、ユニットを自動で動かします。

- ・上記の2つどちらの場合でも、指揮官のユニットだけは、ファミコンの判断で移動します。

### ● “しゅどうモード” を選択した場合

従来通り（取扱説明書に書かれている通り）の遊び方をすることが出来ます。

※自動モードを解除したい時は、全体マップ又はバトルマップ（こちら側の攻撃の時）でもう一度ウインドウを開いて“しゅどうモード”を選択してください。

# ☆武器の性能表

武器名	WP	命中率	威力	射程	弾数
サブマシンガン (SMG)	14	60	20	1	9
アサルトライフル (AR)	19	70	30	1	7
グレネードランチャー (GL)	28	50	43	1	4
キカンホウ (MC)	44	65	35	1	4
S. ミサイルポッド (S. MP)	24	96	15	1	6
M. ミサイルポッド (M. MP)	51	80	35	2〜3	4
L. ミサイルポッド (L.MP)	68	60	50	2〜3	2
レーザーキャノン (LC)	35	56	40	1	5
AA. ミサイル (AA.M)	72	85	33	3〜4	6
AA. レーザー (AA. L)	57	75	28	2〜3	5
L. レーザーキャノン (L. LC)	39	60	50	3〜4	3
ガトリングガン (GG)	25	75	47	2〜3	3
ミサイル (M)	60	70	55	3〜4	2
ブラズマランチャー (PL)	79	65	60	1	4
スーパーランチャー (SL)	83	75	67	3〜4	3

## ☆射撃統制装置(FCS)性能表……命中率が上ります

C…… 0%

B……10%

A……20%

## ☆電子戦兵装(EW)性能表……敵の、S. M. L. ミサイルポッド・

C…… -0 ミサイルの命中率を下げる事が

B…… -5 できます

A……-13

☆<sup>そうこうきようど</sup>装甲強度(ARMOR)<sup>せいのうひよう</sup>性能表

0…… 0%  
1…… 6%  
2……13%  
3……19%  
4……26%  
5……30%

……<sup>てき こうげき</sup>敵の攻撃から、<sup>い か</sup>以下の数値分

<sup>ひがい</sup>のみ被害を<sup>すく</sup>少なくする<sup>こと</sup>事がで  
きます

☆<sup>きほん いどうりよく</sup>基本移動力

フット…………… 5  
タイヤ…………… 7  
キャタピラ…… 4  
ウイング………… 8  
フロート………… 5  
バーニア………… 9

☆消費移動力

	平地	荒地	森	湿地	山	砂漠	遺跡	水上
フット	1	2	1	×	1	2	1	×
タイヤ	1	3	2	×	3	2	1	×
キャタピラ	1	1	2	2	2	1	2	2
ウイング	1	1	2	1	2	1	1	1
フロート	1	2	2	1	3	3	2	1
バーニア	1	1	1	1	1	1	1	1

フューチャー・ウォーズ

未来戦史

ライオス

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

———<sup>といあわ</sup>  
お問合せ

ゲームの内容<sup>ないよう</sup>についての電話<sup>でんわ</sup>でのお問合せ<sup>といあわ</sup>は、受け付け<sup>うけつけ</sup>  
てい<sup>かなら</sup>ませんので、必ず往復<sup>おうふく</sup>ハガキ<sup>ねが</sup>でお願いします。

株式会社 **パック・イン・ビデオ**  
PACK-IN-VIDEO CO.,LTD

〒104 中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F